WFR.271.1.2023

Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Zestaw A | 7 identycznych zestawów |  |
|  | Parametry minimalne | Konfiguracja oferowana  - każda rubryka  do wypełnienia przez  Wykonawcę, należy podać wymagane parametry lub wielkości wg poszczególnych komórek, jeśli proponowane parametry są lepsze niż minimalne należy je podać, w przypadku rubryk potwierdzających występowanie danej cechy, jako potwierdzenie należy wpisać : TAK |
| 1. Interaktywna podłoga zestaw przedszkole |  | Producent:  model:  rok produkcji: |
| 1.1 jasność lampy | 5000 ANSI Lumenów | Jasność: |
| 1.2 rozdzielczość nominalna (natywna) | 1024x768 (dokładnie) | Rozdzielczość: |
| 1.3 żywotność lampy | 5000 godzin | Ilość godzin: |
| 1.4 zasilanie | 230 V |  |
| 1.5 pobór mocy | Maksymalnie 500 W | Maksymalny pobór: |
| 1.6 nominalny dopuszczalny czas pracy ciągłej | 12 godzin | Czas pracy dopuszczalny: |
| 1.7 głośnik wbudowany | Tak, moc 10 W | Moc: |
| 1.8 waga | do 16 kg | Waga: |
| 1.9 złącza zewnętrzne USB | 2 szt. USB 2.0 | Ilość i rodzaj: |
| 1.10 złącze Ethernet | tak |  |
| 1.11 łączność bezprzewodowa | WiFi |  |
| 1.12 wyjście audio | jack lub mini jack |  |
| 1.13 sposób montażu | sufitowy |  |
| 1.14 pisak interaktywny krótki | 2 szt. |  |
| 1.15 pisak interaktywny długi | 2 szt. |  |
| 1.16 pilot zdalnego sterowania | 1 szt. |  |
| 1.17 mata (wykładzina) poliwinylowa | 1 szt. 270 cm na 200 cm, biała, łatwozmywalna | Rozmiar: |
| 1. Oprogramowanie do zestawu (zainstalowane) | Oprogramowanie w języku polskim (chyba że zaznaczono inaczej) |  |
| 2.1 Pakiet 50 gier do zabawy | zróżnicowany zestaw gier zabawowo-sportowych, który pokazuje największe możliwości interaktywnej podłogi. Piłka nożna, łapanie pingwinów, odkrywanie skarbów pod piaskiem, łapanie balonów, kulek, gra w kręgle, ping-pong, odbijanie piłki itp. |  |
| 2.2 Pakiet edukacyjny – 50 gier | zgodny z podstawą programową Ministra Edukacji Narodowej,  zaprojektowany w celu wspomagania  nauki poprzez budowanie ciekawości zdobywania wiedzy, edukację najmłodszych i rozwój wszystkich podstawowych obszarów, od kształtowania umiejętności społecznych, naukę higieny, promocję zdrowia jak również poznawanie cyferek, literek, dźwięków aż po elementy geografii.  1. Kształtowanie umiejętności społecznych dzieci: porozumiewanie się z dorosłymi  i dziećmi, zgodne funkcjonowanie w zabawie i w sytuacjach zadaniowych.  2. Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.  3. Wspieranie dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu  i rozumieniu siebie i swojego otoczenia.  4. Wychowanie zdrowotne i kształtowanie sprawności fizycznej dzieci.  5. Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych.  6. Wychowanie przez sztukę – dziecko widzem i aktorem.  7. Wychowanie przez sztukę – muzyka: różne formy aktywności muzyczno-ruchowej  (śpiew, gra, taniec).  8. Wychowanie przez sztukę – różne formy plastyczne.  9. Wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie  zainteresowań technicznych.  10. Pomaganie dzieciom w rozumieniu istoty zjawisk atmosferycznych i w unikaniu  zagrożeń.  11. Wychowanie dla poszanowania roślin i zwierząt.  12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.  13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie  reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem  nabywania umiejętności czytania).  14. Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne. |  |
| 2.3 Pakiet ekologiczny – 10 gier | Pakiet edukacyjny zwiększający świadomość ekologiczną. Ma za zadanie na trwałe zaszczepić chęć dbania o środowisko. |  |
| 2.4 pakiet do nauki języka angielskiego – 100 gier | podzielonych na 30 działów tematycznych takich jak np. kolory, zwierzęta, rodzina, czynności itp. Pakiet do nauki języka angielskiego zawiera bogate słownictwo (ponad 500 słówek). Każdy z 30 działów zakończony jest testem podczas którego można utrwalić zdobytą wiedzę. Dodatkowo każdy dział tematyczny jest uzupełniony grą Dopasuj Literki w Słowie, która wspomaga dzieci w nauce pisowni |  |
| 2.5 pakiet rozwój mózgu – 12 gier | rozwija jednocześnie koordynację ruchową dzieci, ich wyobraźnię oraz uczy samokontroli, a przy tym aktywnie wspomaga rozwój koncentracji. Gry promują nie tylko zdrową rywalizację ale przede wszystkim wpływają na aktywny rozwój wyobraźni oraz najważniejszych elementów poznawczych, które są niezbędne do prawidłowego rozwoju dziecka. |  |
| 2.6 pakiet programowanie (kodowanie) dla przedszkoli – 10 gier | wstęp do nauki programowania, które rozwijają analityczne myślenie, zdolności matematyczne oraz wspomagają pamięć i koncentrację uwagi dzieci |  |
| 2.7 nauka pisania – 20 gier | pakiet dla ostatnich grup przedszkolnych i pierwszych klas szkoły podstawowej  • nauka pisania interaktywnym pisakiem  • wstęp do nauki czytania  • kolorowanie obrazków  • dopasowywanie elementów  • nauka przez zabawę |  |
| 2.8 gry dedykowane dla dzieci przedszkolnych i żłobków – 6 gier | Angażują i rozwijają najmłodsze dzieci. Gry polegają na kolorowaniu prostych obrazków.  Dobieraniu obrazków do dźwięków. Zabawie w chowanego. Takie ćwiczenia rozwijają  koordynację wzrokowo ruchową oraz spostrzegawczość. |  |
| 2.9 audiobajki (wraz z wizualizacja opowieści) – 10 bajek | Uczą dziecko empatii, rozwijają jego kreatywność i wyobraźnię, ułatwiają wyciszenie się, pozwalają się spokojnie zrelaksować  lub zasnąć na leżakowaniu. Oprócz tego dzieci uczą się słuchania ze zrozumieniem,  poszerzają zasób słownictwa i uczą się piosenek |  |
| 3.0 Szkolenie stacjonarne | 60 minut w każdej jednostce, razem 240 minut ( 1h x 4 jednostki) |  |